

Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Σημειώσεις για την 4^η ενότητα: Στοιχεία οπτικοακουστικής αφήγησης

1.2 Ανάπτυξη σεναρίου ταινίας μυθοπλασίας

Με την επικράτηση των αμερικανικών ταινιών στις κινηματογραφικές αίθουσες εδραιώθηκε το κλασικό μοντέλο ανάπτυξης σεναρίου που χρησιμοποιείται στο Χόλυγουντ και το οποίο έχει τις ρίζες του στην «Περί ποιητικής» θεωρία του Αριστοτέλη για την αρχαία τραγωδία¹. Το μοντέλο αυτό στηρίζεται κυρίως στη γραμμική δραματική πλοκή σε τρεις πράξεις και υποστηρίζεται από μια ενδελεχή μελέτη των χαρακτήρων που θα παρουσιασθούν στη σκηνή. Η κινηματογραφική πρακτική έχει καταλήξει σε συγκεκριμένους κανόνες για την ανάπτυξη ταινιών μυθοπλασίας με δραματική πλοκή, κανόνες που μοιάζουν μερικές φορές σαν «συνταγές». Η συστηματοποίηση των κανόνων αυτών από τους σεναριογράφους του Χόλυγουντ είναι όντως υπερβολικά κατευθυντική ορισμένες φορές, δεν παύει όμως να είναι απαραίτητη η γνώση τους από τη δημιουργική ομάδα μιας ταινίας. Η ανάπτυξη του σεναρίου, της βάσης των προπαρασκευαστικών κειμένων κάθε ταινίας, εξαρτάται από την καλή γνώση των κανόνων αυτών. Για το σκοπό αυτό θα περιγράψουμε στη συνέχεια εν συντομία την κλασική δραματική δομή και τη θεωρία ανάπτυξης χαρακτήρων.

- **Η κλασική δραματική δομή**

Η κλασική δραματική δομή² μιας ταινίας μυθοπλασίας παρουσιάζεται στον κατωτέρω πίνακα:

ΠΙΝΑΚΑΣ 1³

Πράξη 1: Αρχή (1/4)	Πράξη 2: Μέση (2/4)	Πράξη 3: Τέλος (1/4)
Δέση	Σύγκρουση	Λύση

Τα

περισσότερα σενάρια ταινιών μυθοπλασίας περιέχουν αυτή τη γραμμική δομή. Κάθε συνηθισμένο

¹ Syd Field, 1982

² Η γραμμική διάταξη συμβάντων, επεισοδίων ή γεγονότων που οδηγούν σε κάποια δραματική λύση.

³ Syd Field, 1982

σενάριο μιας ταινίας μεγάλου μήκους αποτελείται περίπου από 90 σελίδες και «παράγει» περίπου μιάμιση ώρες κινηματογραφημένης ταινίας. Κάθε σελίδα του σεναρίου αντιστοιχεί σε ένα λεπτό της ταινίας.

- **Πράξη 1: Αρχή**

Στο πρώτο μέρος, γνωρίζουμε τους χαρακτήρες και τα πάθη τους, γνωστοποιούμε την φύση του προβλήματος και το μέγεθος του.

Τα ερωτήματα που θα πρέπει να έχουν απαντηθεί σε αυτό το μέρος, που υπολογίζεται περίπου στα 22 λεπτά της ταινίας ή αλλιώς στις πρώτες 22 σελίδες του σεναρίου, είναι τα εξής: Ποιος είναι ο κεντρικός ήρωας, ποιες είναι οι προϋποθέσεις για την εξέλιξη του μύθου και ποια είναι η δραματική κατάσταση. Στο τέλος της πρώτης πράξης υπάρχει μία κρίσιμη σκηνή. Η κρίσιμη σκηνή είναι ένα επεισόδιο ή ένα γεγονός που αλλάζει την «κατεύθυνση» του μύθου.

- **Πράξη 2: Μέση**

Στο δεύτερο μέρος, έχουμε κορύφωση των συγκρούσεων μεταξύ των ηρώων, το πρόβλημα εξελίσσεται και στα γρανάξια του εμπλέκονται οι ήρωες που το θεωρούν άλτο. Εδώ περιέχεται και ο κύριος όγκος του μύθου, και αντιστοιχεί θεωρητικά στο 22^ο με 67^ο λεπτό της ταινίας. Στο σημείο αυτό υπάρχει η λεγόμενη σύγκρουση. Εδώ ο ήρωας της ταινίας ξεκαθαρίζει το τι ζητάει να βρει, ποιος είναι ο σκοπός του στην ταινία. Έτσι λοιπόν, λύνοντας αυτό το «μυστήριο», είναι έτοιμος να υπερπηδήσει τα εμπόδια που μπαίνουν στο δρόμο προς την εκπλήρωση του σκοπού του και αρχίζει η διαδικασία της σύγκρουσης. Όταν ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με τα εμπόδια, στο τέλος της δεύτερης πράξης έχουμε την δεύτερη κρίσιμη σκηνή. Στο σημείο αυτό εμφανίζεται στην ουσία και η λύση του προβλήματος.

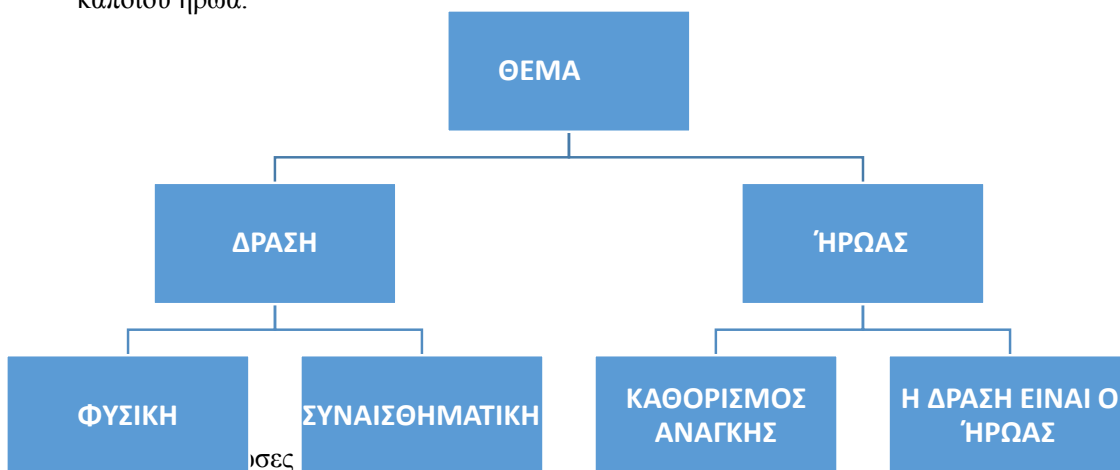
- **Πράξη 3: Τέλος**

Στο τρίτο μέρος αναπτύσσεται η λύση του προβλήματος και οι επιπτώσεις που έχει στους ήρωες. Η τελευταία πράξη δραματοποιείται θεωρητικά στο 67^ο με 90^ο λεπτό της ταινίας. Είναι η λύση του μύθου,

όπου τελειώνουν όλα τα προβλήματα του ήρωα. Μαθαίνουμε το τέλος της ιστορίας και γνωρίζουμε τι θα συμβεί στον ήρωα. «Ζει ή Πέθανε», «Πέτυχε ή Απέτυχε»⁴

Η καθεμιά από τις τρεις πράξεις έχει την δική της αρχή, μέση και τέλος, οδηγεί όμως την δράση με τέτοιο τρόπο ώστε οι ήρωες και τα γεγονότα να συγκροτήσουν την επόμενη πράξη.

Μια κινηματογραφική ταινία είναι ένα οπτικό μέσο, το οποίο δραματοποιεί κάποιο μύθο. Ο μύθος αυτός έχει καθορισμένη αρχή, μέση και τέλος. Όταν όμως αναφερόμαστε στο σενάριο μιας ταινίας στην πραγματικότητα αναφερόμαστε στο θέμα της, δηλαδή στην δράση και τον ήρωα της. Δράση είναι το τι συμβαίνει, ήρωας είναι εκείνος που του συμβαίνουν. Όλα τα σενάρια δραματοποιούν την δράση κάποιου ήρωα.



Φυσική δράση είναι κάτι το οποίο επηρεάζει την πλοκή της ταινίας, ενώ συναισθηματική δράση είναι οτιδήποτε συμβαίνει μέσα στην ψυχή του ήρωα. Το κίνητρο της δράσης του ήρωα επηρεάζει όλη την πλοκή: Τι θέλει ο ήρωας στην ταινία; Ποιες είναι οι ανάγκες του; Τι τον οδηγεί στην λύση του μύθου;

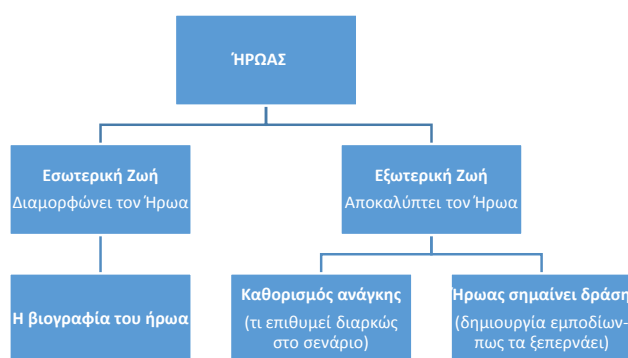
Η ανάγκη δίνει στον ήρωα έναν σκοπό και στο μύθο ένα τέλος. Από το πώς ο ήρωας κατορθώνει ή δεν κατορθώνει αυτό που θέλει γεννιέται και η δράση της ιστορίας.

⁴ Syd Field,1982

⁵ Syd Field,1982

- **Η διαδικασία ανάπτυξης των ηρώων**

Ο ήρωας είναι το θεμέλιο πάνω στο οποίο χτίζεται όλο το σενάριο. Μερικά βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζουμε για τον ήρωα μας. Ποιος είναι; Τι κάνει; Ποια είναι η προϊστορία του, η ιστορία του και μετά-ιστορία του; Σε μία ταινία υπάρχουν συνήθως περισσότεροι του ενός πρωταγωνιστές.



Σχ.2⁶ Μέθοδος ανάπτυξης του χαρακτήρα του Ήρωα

Η ζωή όλων των ηρώων χωρίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες: εσωτερική και εξωτερική. Η εσωτερική ζωή αφορά την ζωή του ήρωα από τη στιγμή της γέννησης μέχρι και τη στιγμή που αρχίζει η ταινία, είναι στην ουσία το βιογραφικό του ήρωα, ενώ η εξωτερική ζωή είναι η ζωή που κάνει ο ήρωας κατά τη διάρκεια της ταινίας.

Ο ήρωας είναι η αρχή και τέλος μίας ταινίας. Οι ήρωες στις ταινίες έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά: έχουν ανάγκες, επιθυμίες, φόβους, ανασφάλειες. Αυτό που τα διαχωρίζει όλα αυτά είναι η άποψη που έχουν. Σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι ο ήρωας είναι άπονη, δηλαδή το πώς ο καθένας αντιλαμβάνεται ξεχωριστά τον κόσμο, τι σημαίνει στάση ζωής, προσωπικότητα, συμπεριφορά, ταυτότητα, αποκάλυψη για το ποιο θα είναι το τέλος για τον κάθε ήρωα. Στη συγγραφή σεναρίου δεν ενδιαφέρει η φιλοσοφική αντιμετώπιση όλων των ανωτέρω θεμάτων, αλλά η συγκεκριμένη περιγραφή της συμπεριφοράς του ήρωα να είναι σύμφωνη με τις πεποιθήσεις του, όπως τις έχει «πλάσει» ο

⁶ Syd Field, 1982

σεναριογράφος. Παρατηρούμε λοιπόν ότι το σενάριο μιας ταινίας μυθοπλασίας αναπτύσσεται σταδιακά και προϋποθέτει και αυτό την ύπαρξη προπαρασκευαστικών κειμένων. Απαιτείται συγκεκριμένα η ύπαρξη της δομής του μύθου σύμφωνα με την κλασική δραματική δομή και η έρευνα της εσωτερικής και εξωτερικής ζωής των πρωταγωνιστών.